

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, kini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang semakin pesat khususnya teknologi informasi berbasis komputer. Penerapan teknologi komputer dalam setiap aspek kehidupan sudah dianggap sebagai sebagai suatu kebutuhan, hal ini terjadi karena penerapan teknologi komputer dirasakan dapat membuat sebuah pekerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Wisata Air Tampuran Banyu Kencono berada di Pedukuhan Karet, Desa Pleret, Kecamatan, Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dinamakan Wisata Air Tampuran Banyu Kencono, karena air sungai diwisata ini bertemu antara satu sama lain, yaitu pertemuan antara sungai opak dan sungai gajah wong. Nama Tampuran berasal dari bahasa jawa yaitu pertemuan, yang artinya bertemu, dari zaman dulu air itu menjadi sumber daya alam yang sangat indah, namun tidak diperhatikan oleh warga sekitar, bahkan ada sebagian ada sebagian warga yang meremehkan adanya sungai tersebut. Sampai sekarang Air Tampuran masih dimanfaatkan oleh sebagian warga untuk kebutuhan sawah, berkebun, dan kebutuhan lain-lain. Berkunjung ke Wisata Air Tampuran Banyu Kencono, terdapat purbakala peninggalan sejarah Kerajaan Mataram berkeliling pakai andong. Bisa juga wisata susur sungai Opak dengan naik perahu, wilayah kecamatan Pleret menyimpan banyak sejarah Mataram misalnya ditemukan beberapa peninggalan sejarah berupa Situs Kerto berupa umpak bebatuan yang

konon merupakan peninggalan dari Keraton Mataram Kuno, Museum Sejarah Purbakala Pleret menyimpan benda-benda bersejarah, yakni peninggalan dari Kerajaan Mataram. Wisata Edukasi pada Tampuran Banyu Kencono, Objek Wisata Baru di Bantul yang Padukan Wisata Alam dan Sejarah Mataram, Wisata Air Tampuran Banyu Kencono merupan satu tempat pertemuan antara muara Sungai Gajah Wong dengan Sungai Opak. Sebagai tempat wisata baru Tampuran Banyu Kencono masih dalam tahap pengembangan sejumlah fasilitas tampak sudah ada seperti, joglo pertemuan, panggung seni, toilet, tempat ibadah juga ada namun masih menginduk dengan mushola kampung.

Metode yang diperoleh dari sebuah data dari Kabupaten Bantul ini dengan menggunakan metode “Pengumpulan Data” berdasarkan observasi (Pengamatan), meninjau langsung ke lokasi wisata edukasi dan mencatatnya dari suatu proses dalam sebuah objek dengan maksud merasakan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan serta gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Observasi merupakan kegiatan penelitian untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena

berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan ke proses investigasi.

Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh *Bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun *mobile device*. Fitur ini bisa diaktifkan atau di Non-aktifkan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Sehingga, kita bisa membuat web untuk tampilan *desktop* saja apabila di render oleh *mobile browser* maka tampilan dari web yang kita buat lebih *variatif*.

Sehingga, peneliti dalam melakukan penelitian ini diberi judul “ Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Menggunakan Teknologi *Bootstrap* (Studi Kasus Wisata Air Tempuran Banyu Kencono Bantul)”. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam memperoleh informasi pariwisata berbasis edukasi di Bantul bagi *domestic* maupun mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dilakukan Untuk menunjang kebutuhan tersebut, diantaranya bagaimana memberikan informasi, mengumpulkan data serta mengimplementasikan aplikasi Sistem Informasi Wisata Air Tempuran Banyu Kencono berbasis Web Menggunakan Teknologi *Bootstrap* kepada masyarakat.

1.2.2 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk menciptakan sebuah aplikasi sistem informasi wisata.
2. Sistem aplikasi informasi wisata bertujuan untuk mengenalkan wisata Air Tampuran Banyu Kencono.
3. Sistem dapat memposting konten dan mengelola informasi terkait Wisata Air Tampuran Banyu Kencono.
4. Sistem mampu menyediakan informasi detail dari Wisata Air Tampuran Banyu Kencono.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dirancang agar mencapai hasil yang maksimal yaitu :

Tujuan dari penelitian ini adalah Membangun sistem informasi berbasis web menggunakan teknologi *bootstap* pada obyek wisata air tampuran Banyu Kencono di kabupaten bantul.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dalam penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, Manfaat perancangan ini untuk melatih dan menambah pengetahuan serta wawasan di dalam pembuatan dan perancangan sistem aplikasi informasi untuk wisata edukasi di Bantul.
2. Bagi Masyarakat, Memberikan informasi mengenai lokasi pariwisata edukasi yang diinginkan.
3. Bagi Pembaca, Hasil penelitian dan perancangan mudah-mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa STIMIK AKAKOM Yogyakarta dan dapat menambah khasanah keilmuannya, dalam bidang pengetahuan maupun hiburan saat liburan diakhir pekan, serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama untuk menjadikan referensi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian yang memuat tentang segala sesuatu yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian dan yang mendasari permasalahan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan sebagai referensi dalam membangun sistem rekomendasi pekerjaan yang berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang data-data dan peralatan yang diperlukan dalam penulisan dan perancangan system serta implementasi penelitian. Kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan perangkat lunak (*software*) dan kebutuhan perangkat keras (*hardware*) serta membahas analisis perancangan sistem yang meliputi *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* Dan *Relasi Database*

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini memuat langkah dan pembahasan yang sifatnya terpadu dan disajikan dalam bentuk gambar dari aplikasi yang dibuat dan penjelasan dari masing-masing bagian program serta penjelasan dari sistem yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini dibagi menjadi dua sub bab yaitu, kesimpulan yang menjawab permasalahan yang dihadapi penulis dan saran yang berisi solusi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.